NES-UC-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

URBAN CHAMPION™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

ACTION SERIES
SERIE D'ACTION

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Urban Champion™ voor het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt gekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Laat je niet door het stuk tuig van de straat houden en vecht voor je recht. Sla hem hoog en laag, blokkeer of ontwijk zijn aanvallen. Pas op dat je niet opgepakt wordt door de politie en kijk goed uit voor vallende bloempotten midden in het gevecht. Vecht tegen de computer of een vriend om te zien wie de sterkste is.

Lees deze gebruiksaanwijzing aandachtig door voor je begint met spelen en bewaar hem goed zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze cassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem niet uit elkaar.
2) Raak de electrische contacten niet aan en houdt ze schoon, anders beschadigd het spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

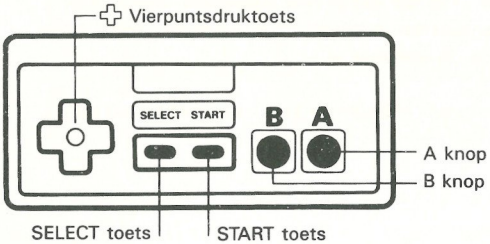
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder aankondiging vooraf de producten of verpakkingen te wijzigen.

©1989 Nintendo

2. DE CONTROLLER EN SPELBESCHRIJVING

Controller 1 — Voor 1 speler.
Controller 2 — Voor de tweede speler in 2-spelers spel.

Controller 1/Controller 2



A knop

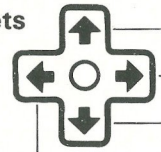
Geeft een snelle, zwakke slag.

B knop

Geeft een langzame, harde slag.

Vierpuntsdruktoets

Beweegt vechter.



Verdedigd gezicht en geeft hoge slag.

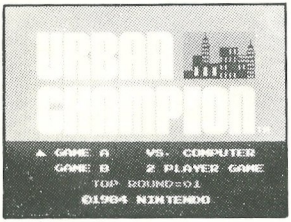
Naar voren.

Verdedigd lichaam en geeft lage slag.

Uitwijken of achter elkaar drukken voor achteruit.

*Uitwijken en achteruit zijn bij Controller 2 omgekeerd (2 spelers).
*Select en Start werken niet op Controller 2.

SELECT en START werken alleen op **Controller 1.**



SELECT toets

Druk op deze toets om het keuze scherm te krijgen tijdens het Titelscherm.
Druk op deze toets om het spel te kiezen met de piji (➡):

Game A — Tegen de computer
Game B — 2 spelers spel

De Select toets werkt niet tijdens het spel.

START toets

Druk op deze toets om te beginnen.

Pauze:

Druk op start als je tijdens het spel even wilt stoppen. Je hoort een pauze - toon en het spel stopt. Druk weer op Start om verder te gaan. Het spel gaat verder waar je gebleven was.

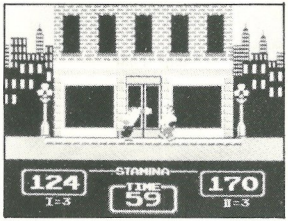
* De topscore wordt weer 1 als je op RESET drukt of de computer uitzet
* Gebruik Controller 1 om tegen de computer te spelen.
* Gebruik Controllers 1 en 2 als je met twee personen speelt.

3. SPELBESCHRIJVING

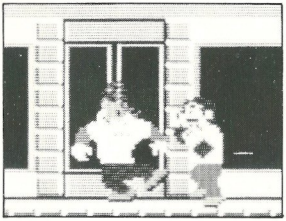
Probeer met harde slagen je tegenstander naar de rand van het scherm te slaan. Als je in een gat in de grond wordt geslagen, is het afgelopen en viert de winnaar feest.

[1 speler]
Je speelt tegen de computer (de computer speelt met het rechter figuurtje).
Zodra je drie rondes verloren hebt is het spel afgelopen. Gebruik zelf Controller 1.

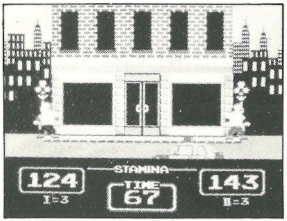
[2 spelers]
Je speelt tegen elkaar. Gebruik Controller 1 voor de linker speler en Controller 2 voor de rechter speler.
De speler die het eerst 3 rondes wint, heeft het spel gewonnen.



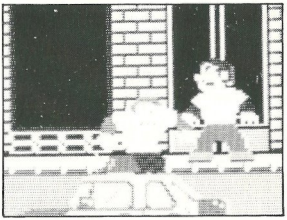
- **Begin van het spel**
  Je begint met 200 krachtpunten en 99 tijdspunten.
- Gebruik OMHOOG en OMLAAG, samen met de A en B knop om je tegenstander te raken waar hij zich niet verdedigd. Duw hem van het scherm.
- Als je naar de rand van het scherm geduwd wordt en eraf valt, verlies je die ronde. Probeer het nog een keer.



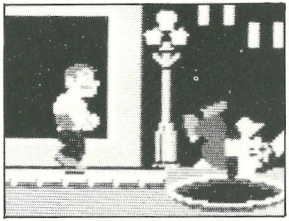
- Soms worden er bloempotten naar beneden gegooid. Als je geraakt wordt, verlies je 5 krachtpunten. Je tegenstander kan jou nu makkelijk raken omdat je verdoofd bent.



- Soms komt er een politiewagen langs om de boel te controleren.



- Als het gevecht te lang duurt en de tijd op is, komt de politie langs en neemt de verliezer mee (degene die het verst achteruit is geslagen). De speler die meegenomen wordt, verliest de ronde.



- Zodra je aan de rand van het scherm bent, gaat het gat in de grond open en als je erin valt, heb je verloren.

- De winnaar viert feest met confetti.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Urban Champion™ du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Ne laissez pas le dur à cuire du quartier vous malmener. Luttez pour avoir le droit de marcher dans les rues en toute sécurité. Cognez fort et dur, mais n'oubliez pas de vous jeter de côté ou de bloquer les coups. Essayez de ne pas vous faire attraper par les policiers ou de vous faire assommer par un pot de fleurs alors que vous luttez pour pouvoir marcher le front haut. Faites un combat avec le dur à cuire de l'ordinateur ou avec un ami afin de déterminer qui est le plus dur du quartier.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le frapper ou l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

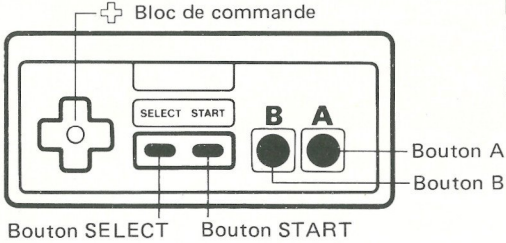
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

© 1989 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 – Pour jouer seul
Commande 2 – Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

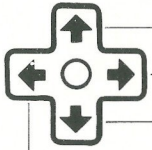


Bouton A
Il cogne rapidement mais faiblement

Bouton B
Il cogne lentement mais avec force

Bloc de commande

Fait bouger le boxeur.



Il protège son visage et peut porter un coup au visage.

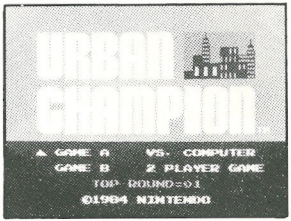
Il avance.

Il protège son corps et peut porter un coup au corps.

Pour éviter les coups ou pour battre en retraite en appuyant sans arrêt.

★ Avancer et s'esquiver sont inversés pour la commande 2 (partie à 2 joueurs).
★ Les bouton SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Les boutons SELECT et START ne sont fonctionnels qu'à **la commande 1**.



Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton lors de la séquence de montre pour rappeler le menu du jeu.

Appuyez de nouveau sur ce bouton pour déplacer la flèche (▬) jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner.

Partie A — Contre l'ordinateur

Partie B — Partie à 2 joueurs

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie aura débuté.

Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause: Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

* Le score de la plus haute ronde se remettra à 1 si le bouton SELECT (sur le control deck) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.
* Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur contre l'ordinateur.
* Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

3. COMMENT JOUER

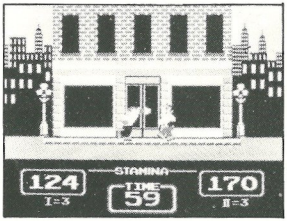
Donnez des coups de poing pour tenter de forcer votre adversaire tout à fait au bord de l'écran. Si vous êtes poussé dans une bouche d'égout, la partie prend fin et le gagnant reçoit une pluie de confettis.

1 joueur

L'ordinateur est votre adversaire. (L'ordinateur fait fonctionner le boxeur situé à droite de votre écran).
Si vous perdez trois rondes, la partie prend fin. Servez-vous de la commande de gauche.

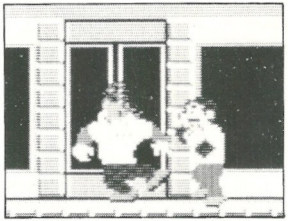
2 joueurs

Les joueurs se battent l'un contre l'autre. Servez-vous de la commande 1 pour le joueur à gauche et de la commande 2 pour le joueur à droite.
Le premier joueur à gagner 3 rondes gagne la partie.

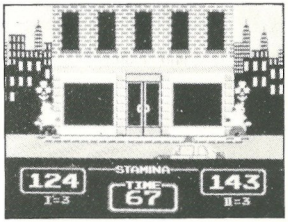


Début de la partie

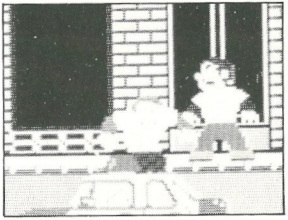
- Vous partez avec 200 points de résistance et un temps de 99.
- Servez-vous des positions supérieures et inférieures du bloc de commande (✚) et des boutons de coups (A et B) pour frapper là où votre adversaire n'est pas protégé. Forcez-le jusqu'au bord de l'écran.
- Si vous êtes poussé jusqu'au bord de l'écran et que vous tombez, vous perdez cette ronde. Luttez de nouveau à la prochaine ronde.



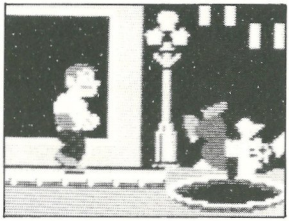
- Des pots de fleurs peuvent être lancés d'une fenêtre supérieure. Si l'un d'entre eux vous frappe, votre résistance diminuera de 5 points. Votre adversaire pourra facilement vous assommer lorsque vous serez étourdi.



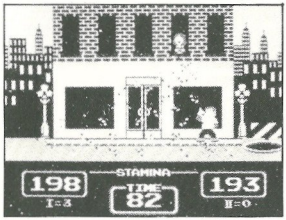
- De temps en temps, une voiture de patrouille vient faire sa ronde.



- Si le combat dure trop longtemps et que vous manquez de temps, la voiture de patrouille apparaît et emporte celui qui est en train de perdre la ronde (celui qui a été poussé le plus près du bord de l'écran). Le joueur emporté perd la ronde.



- Lorsqu'il ne reste qu'un joueur, la bouche d'égout au bord de l'écran s'ouvre. Si le joueur y pénètre, la partie prend fin.



- Le gagnant reçoit une pluie de confettis.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

90725

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON